



CBS
ELECTRONICS

MODULES ET
CASSETTES
NOUVEAUTES 1984.

MODULE ADDITIONNEL N° 4 SUPER ROLLER™

Le SUPER ROLLER™ de CBSELECTRONICS introduit une nouvelle dimension dans les jeux vidéo. Sa boule multi-directionnelle, la même que dans les "jeux de café", pivote à 360° et permet de manœuvrer les personnages dans toutes les directions, avec une extrême mobilité et des accélérations fulgurantes.

Le SUPER ROLLER™ se branche sur l'ordinateur de jeu CBS ColecoVision à la place des boîtiers de contrôle. Il est livré avec la cassette de jeu SLITHER™. D'autres jeux (VICTORY™, OMEGA RACE™...) sont proposés pour aller sur le SUPER ROLLER™.

La boule multi-directionnelle a un champ d'action de 360°. Remarquablement maniable, elle crée une liberté et une rapidité de mouvements étonnantes. Deux séries de pulseurs permettent de varier les actions (tirs, bombes, déplacements...). Disposés à

plat, ils suppriment la fatigue au cours des longues parties.

Les boîtiers de contrôle standards se fixent dans deux logements spéciaux et peuvent être utilisés à tout instant.

Un bouton de sélection permet de choisir entre le SUPER ROLLER™ et ces boîtiers selon le jeu utilisé.

Réf. : 02-492F.



Super Roller™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc. © 1983 Coleco Industries Inc.
CBS est une marque déposée appartenant à CBS, Inc.
Slither™ est une marque déposée appartenant à Century II © 1981 Century II.
Victory™ est une marque déposée appartenant à Exidy Inc. © 1982 Exidy Incorporated.
Omega Race™ est une marque déposée appartenant à Bally Midway Mfg. Co. © 1981 Bally Midway Mfg. Co.

MODULE ADDITIONNEL N° 5 SUPER CONTROLLERS™

Les SUPER CONTROLLERS™ de CBSELECTRONICS sont deux poignées de contrôle multi-fonctions qui se branchent sur l'ordinateur de jeu à la place des boîtiers standards. Ils ont été conçus pour apporter encore plus de variété dans les jeux : plus de mouvements, plus de rapidité, plus d'action.

De plus, ils permettent d'obtenir sur certaines cassettes (ROCKY™, FOOTBALL™ ...) des mouvements et des déplacements supplémentaires par rapport à ceux offerts par les boîtiers de contrôle standards.

Leur levier est semblable à celui que l'on peut voir dans les "jeux de café" : multi-directionnel avec une prise en main facile et une grande rapidité de réaction.

Les SUPER CONTROLLERS™ disposent d'un accélérateur qui permet d'augmenter la vitesse de déplacement des personnages sur l'écran, ce qui rend le jeu encore plus passionnant.

Ils comportent également le fameux clavier digital à 12 fonctions (sélection des options, des niveaux de difficultés et des variantes de jeu).

Enfin quatre gâchettes sont incluses dans la

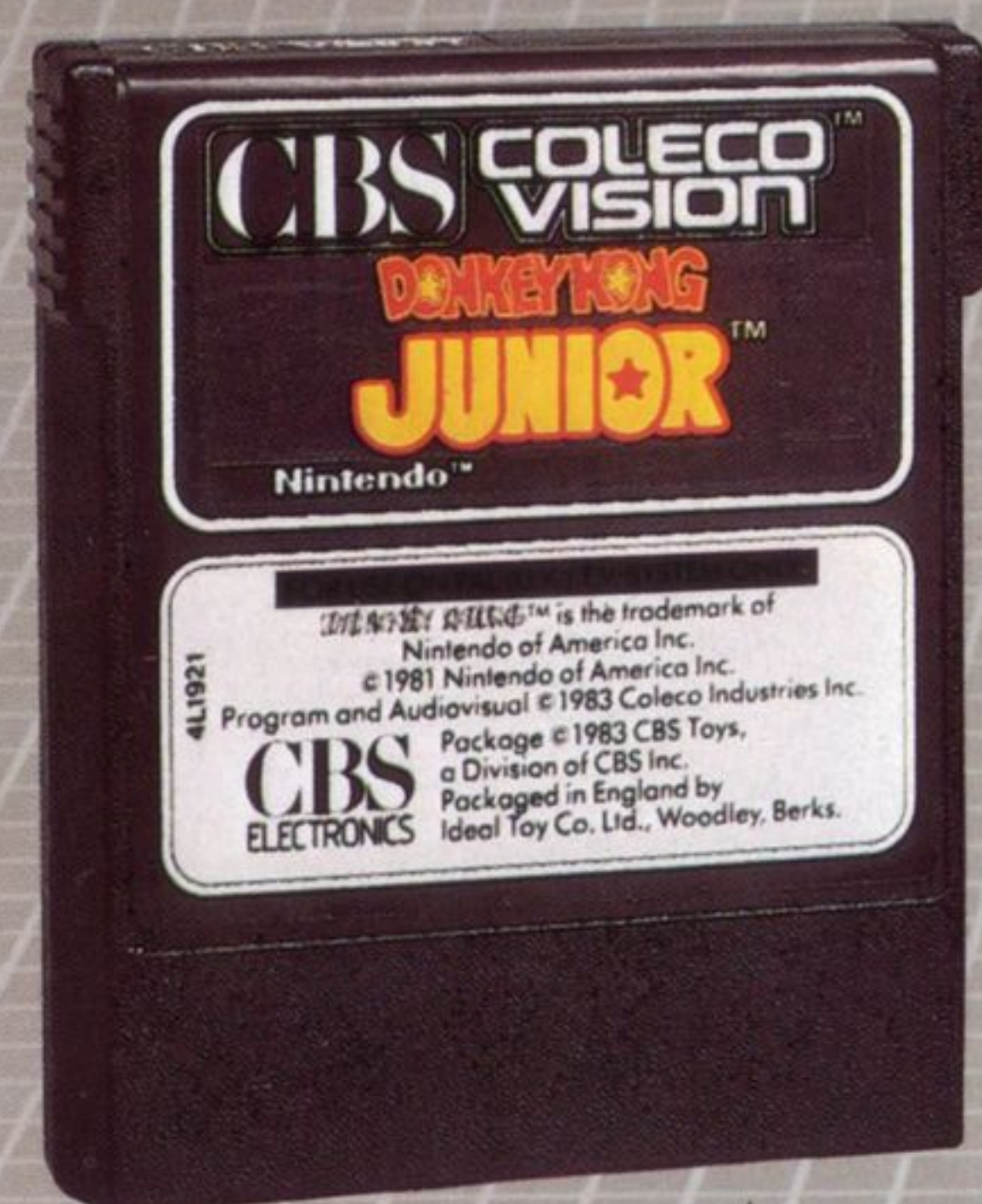
poignée : chacune commande une action et permet de générer quatre mouvements ou davantage.

En outre, les SUPER CONTROLLERS™ sont livrés, avec une cassette de jeu.

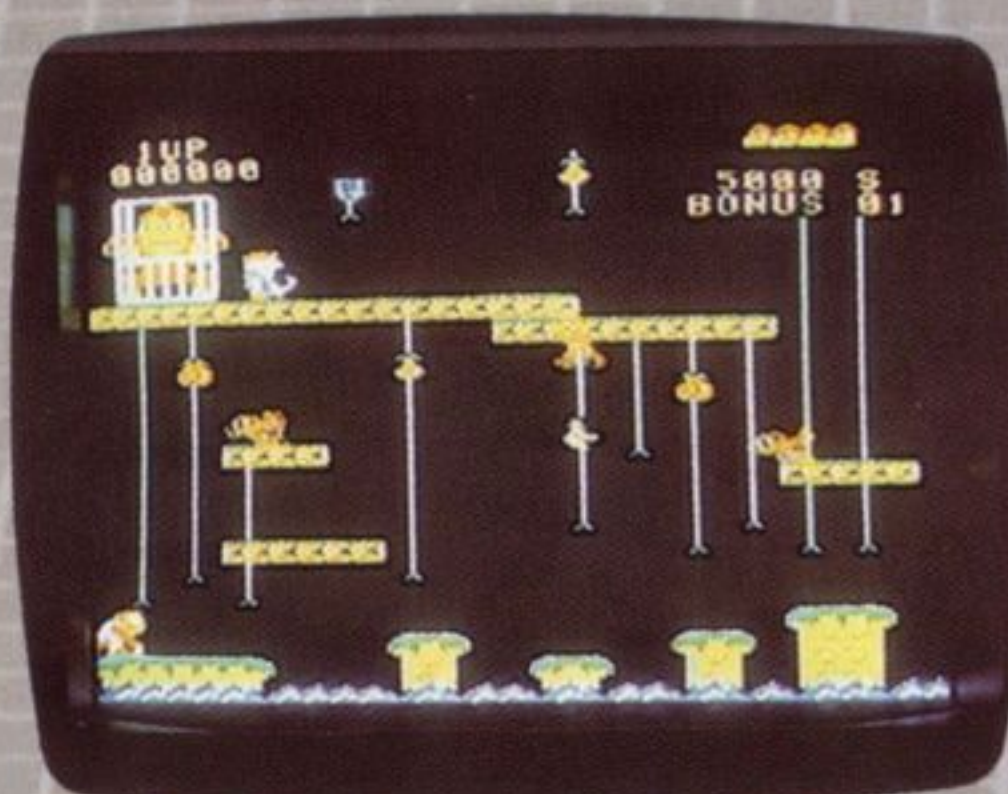
Réf. : 02-491F.



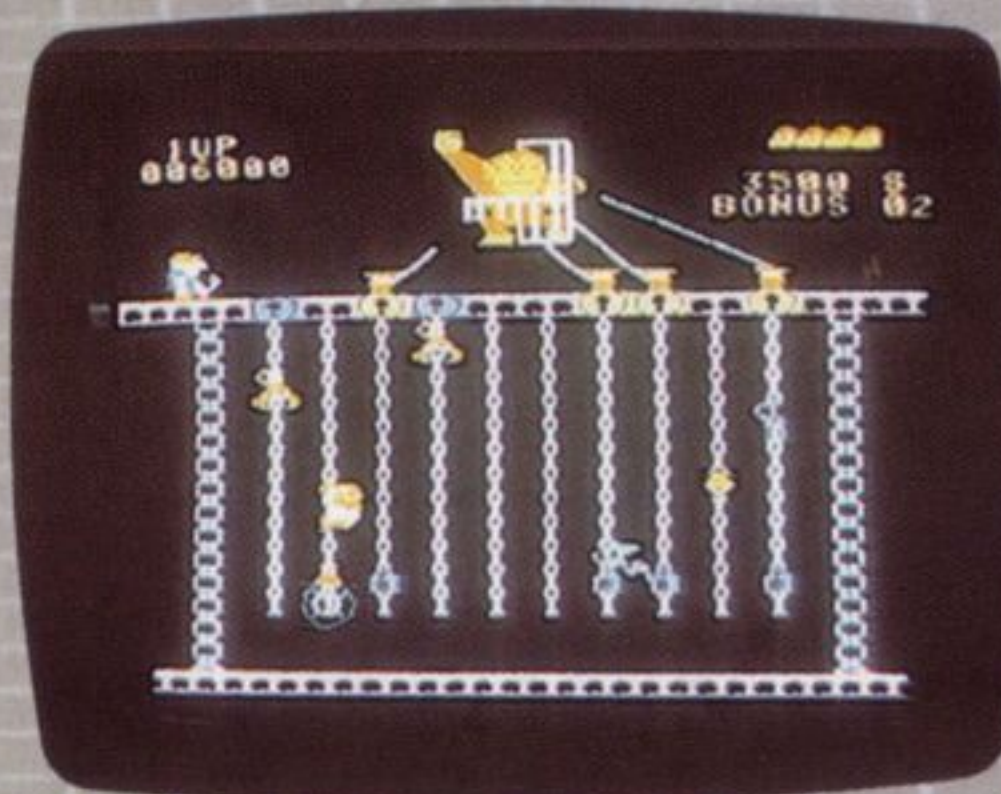
Super Controllers™ est une marque déposée appartenant à Coleco Industries Inc. © 1983 Coleco Industries Inc.
CBS est une marque déposée appartenant à CBS Inc.
Rocky™ © 1983 United Artists Corporation. Tous droits réservés.



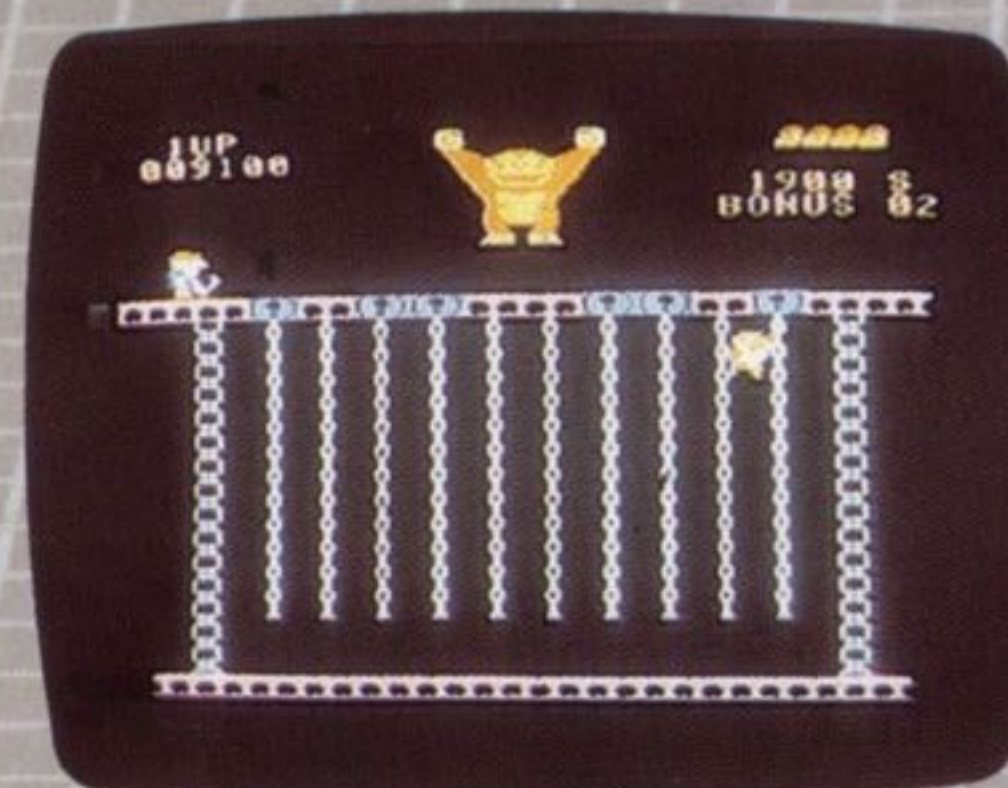
CBS COLECOVISION 74-376 ATARI® V.C.S.™ 75-376 MATTEL INTELLIVISION™ 76-376



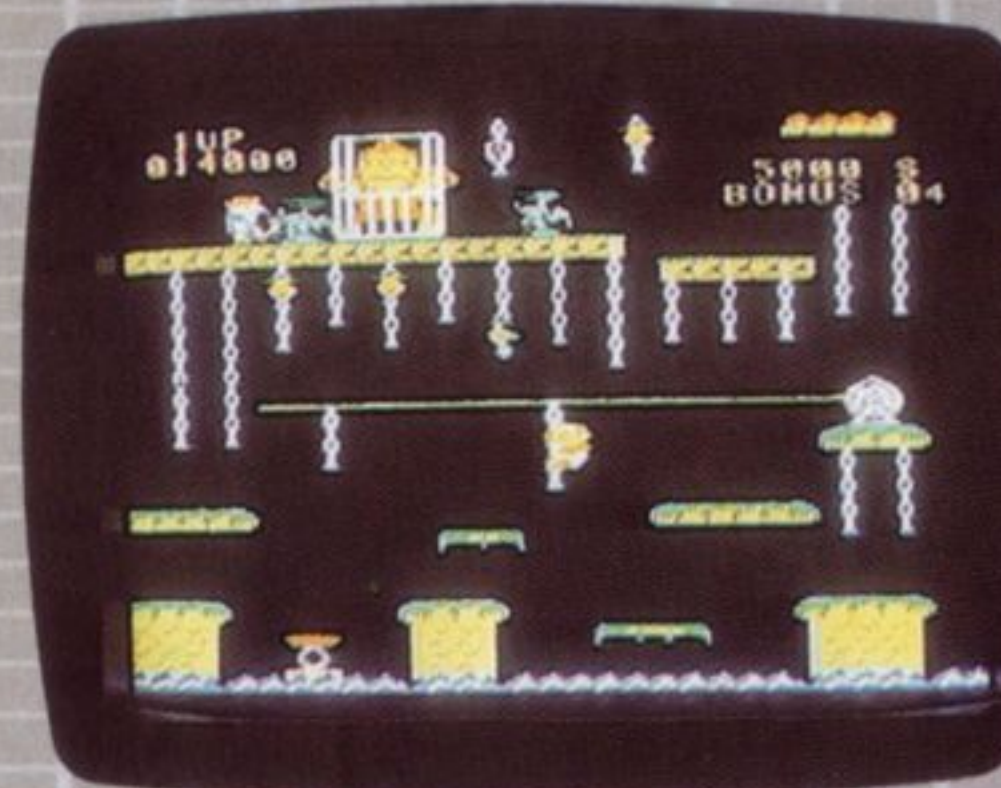
1



2



3



4

DONKEY KONG JUNIOR™ (Nintendo)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Mario a gagné. Il a enfermé Donkey Kong® dans une cage. Son fils va essayer de le libérer dans une véritable course contre la montre à travers la jungle. Il doit attraper des clés, sauter de liane en liane en évitant de dangereuses créatures. S'il y arrive, changement de décors : maintenant il lui faut escalader des chaînes. S'il y arrive encore, il lui faudra effectuer des sauts sur des trampolines et des plate-formes mobiles. Donkey Kong Junior™ pourra-t-il aller jusqu'au bout ?

1. Junior™ grimpe le long des lianes et saute d'îlot en îlot. Attention aux mâchoires rouges et bleues qui infestent la jungle.
2. Junior™ doit faire monter les clés jusqu'en haut des chaînes.
3. Toutes les clés sont en place. Donkey Kong® est libre.
4. Trampoline, plate-forme mobile, et rapaces sont les derniers obstacles avant la liberté.

Donkey Kong Junior™ Donkey Kong® et Mario sont des marques déposées appartenant à Nintendo of America, Inc. © 1982 Nintendo of America Inc. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010. Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.



CBS COLECOVISION 74-289 ATARI® V.C.S.™ - MATTEL INTELLIVISION™ -



1



2



3



4

TIME PILOT™ (Konami)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Vous voyagez à travers le temps !
1910 : abattez les biplans et l'énorme dirigeable de commandement.
1940 : affrontez les escadrilles de chasseurs et de bombardiers. Détruisez le super bombardier rouge, pour changer d'époque...
1970 : évitez les hélicoptères, et leurs missiles infra-rouge.
1985 : ça va très vite ! Des jets, des missiles à têtes chercheuses... Une succession de défis aériens à travers le siècle !

1. 1910 : lents mais meurtriers, les biplans engagent un combat tournoyant.
2. 1940 : commandées par le bombardier bleu, les escadrilles de chasseurs passent à l'attaque.
3. 1970 : vous faites face aux rockets des hélicoptères.
4. 1985 : c'est l'époque des jets supersoniques avec des armes derniers modèles, pour le combat final.

Time Pilot™ © Konami Industry Co., Ltd. Conception, programme réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010. Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

Mr DO™ (Universal)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Un jeu de stratégie et d'adresse.

Mr DO™ doit récolter les cerises de son verger et se frayer un chemin dans les hautes herbes alors que d'horribles voyous le poursuivent.

Mr DO™ peut les anéantir avec sa balle magique. Et aussi leur lancer des pommes sur la tête!

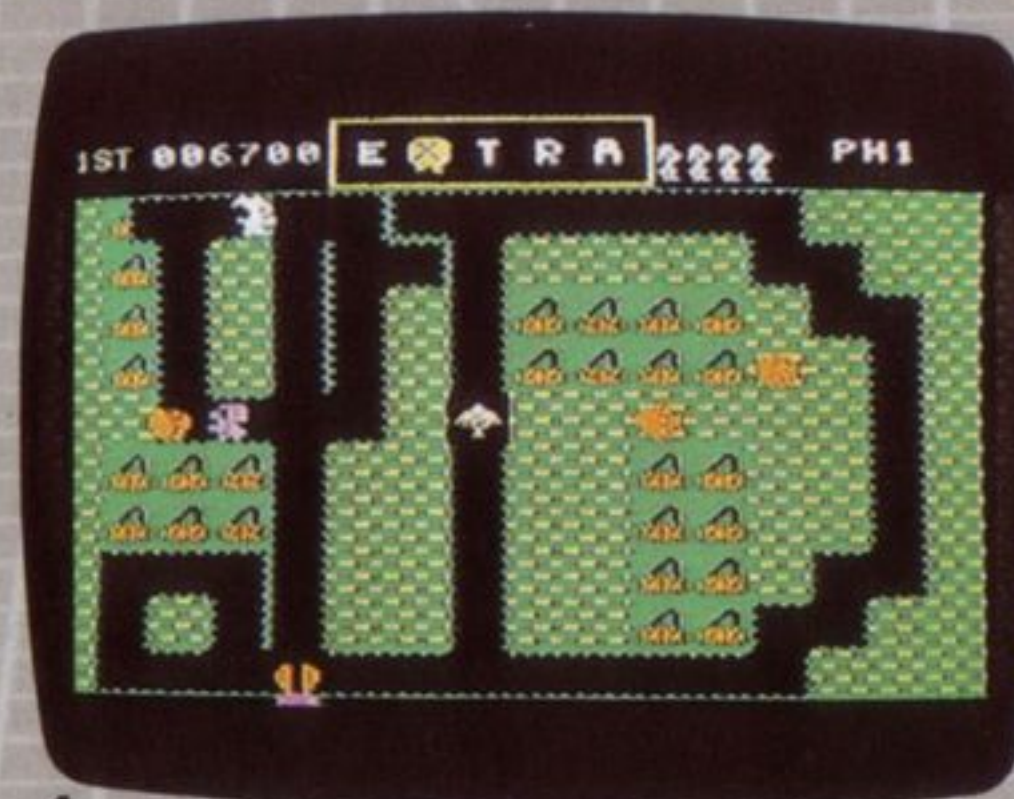
Puis ce sont 3 carnassiers bleus et un monstre qui lui en veulent. Eliminez-les, récoltez toutes les cerises, composez des mots bonus... et affrontez dix tableaux différents.

1. Mr DO™ ramasse les cerises de son verger, mais une bande de voyous a juré sa perte.

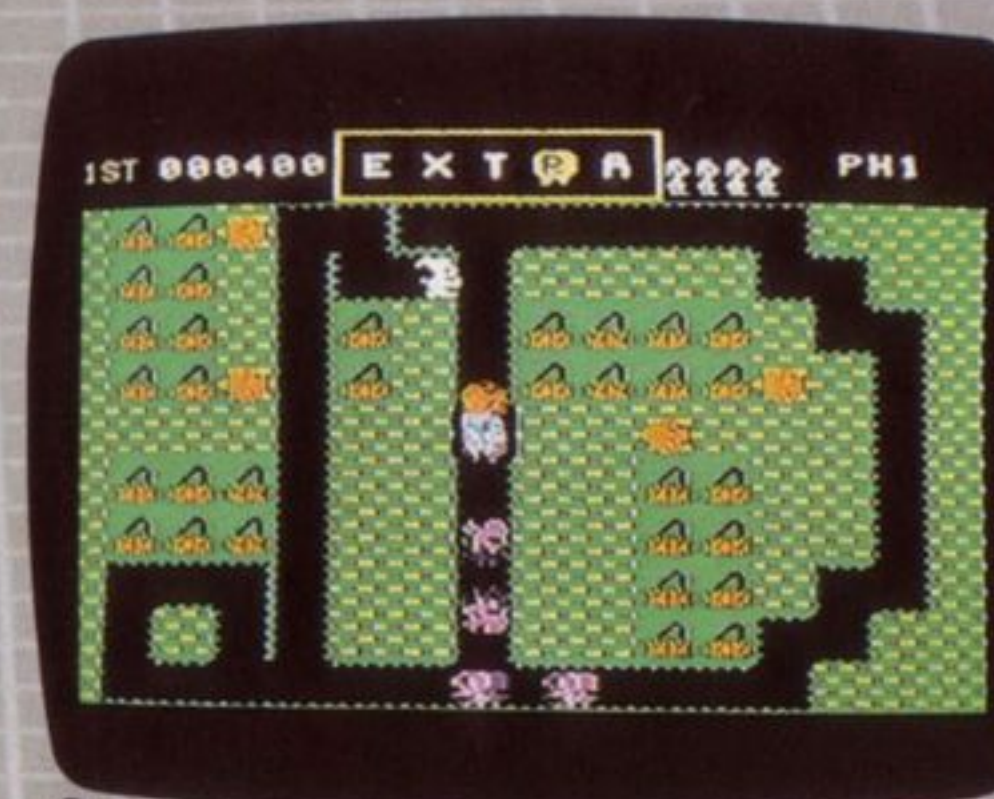
2. Mr DO™ lance des pommes sur ses poursuivants pour les arrêter.

3. Parfois une pomme contient un merveilleux diamant. Saisissez-le vite!

4. Mr DO™ peut aussi se servir de sa balle magique pour éliminer ses ennemis et gagner des lettres bonus.



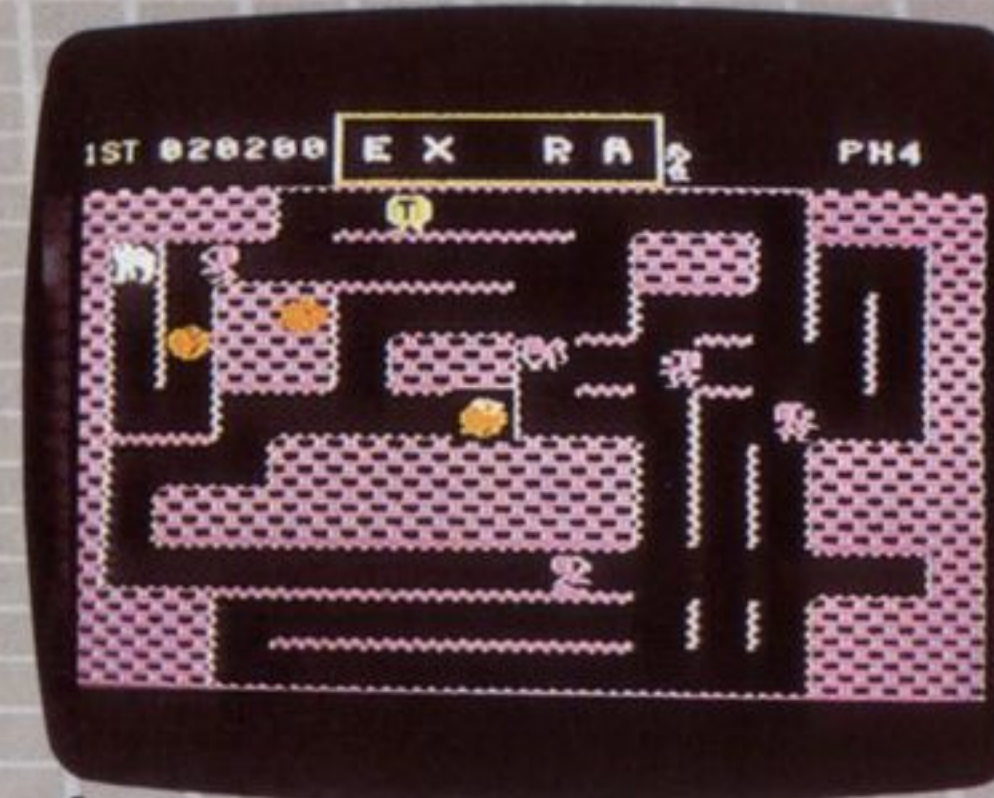
1



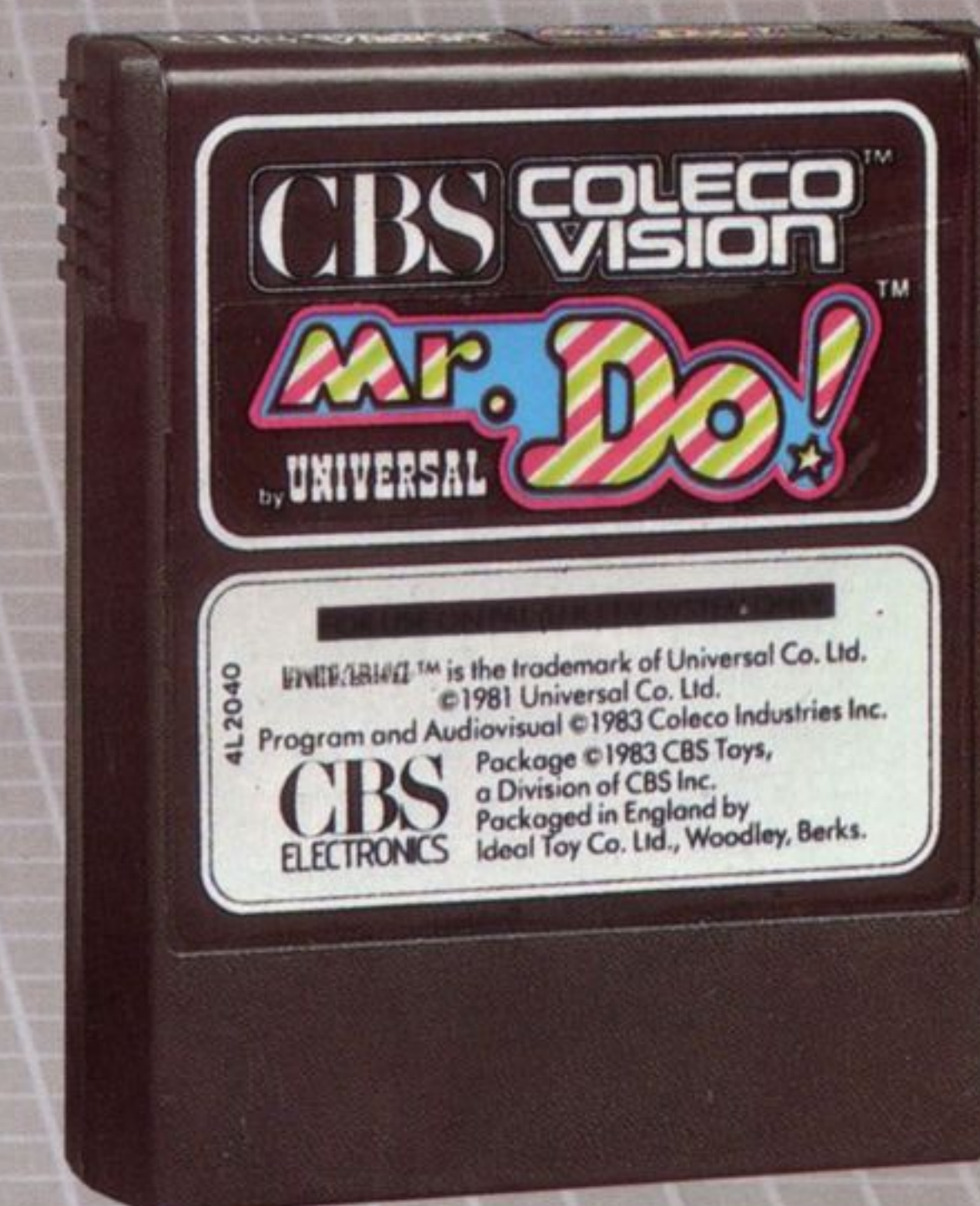
2



3



4



CBS COLECOVISION™ 74-280 ATARI® V.C.S.™ MATTEL INTELLIVISION™

Mr DO™ est une marque déposée appartenant à Universal Co., Ltd. © 1982 Universal Co. Ltd. Conception, programme réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010.

Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

SUBROC™ (Sega)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Un jeu en trois dimensions.

Une armada aéronavale vous assaille : le ciel est truffé de mines et de missiles, tandis que l'océan est sillonné de torpilles.

Les projectiles apparaissent au loin et grossissent jusqu'à emplir tout votre champ de vision.

Alignez-les vite dans votre collimateur et tirez! Mais les assaillants se dérobent. Naviguez au ras des flots, visez le ciel, zigzaguez...

1. Qu'ils viennent des airs ou de la mer, alignez les ennemis dans votre collimateur.

2. Détruisez le vaisseau mystérieux, mais ne perdez pas de vue le reste de la flotte.

3. La nuit, le combat ne connaît pas de trêve, les assaillants redoublent d'agressivité.

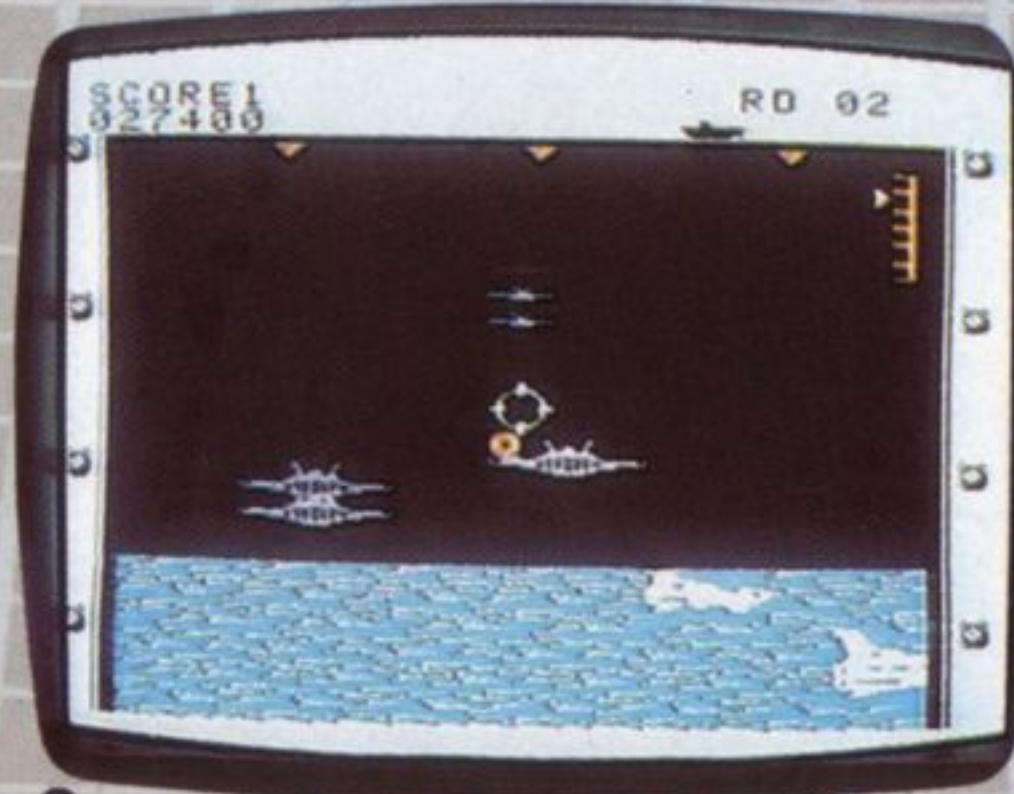
4. Le vaisseau Amiral passe à l'attaque, protégé par son bouclier électromagnétique. Il faut pourtant l'abattre.



1



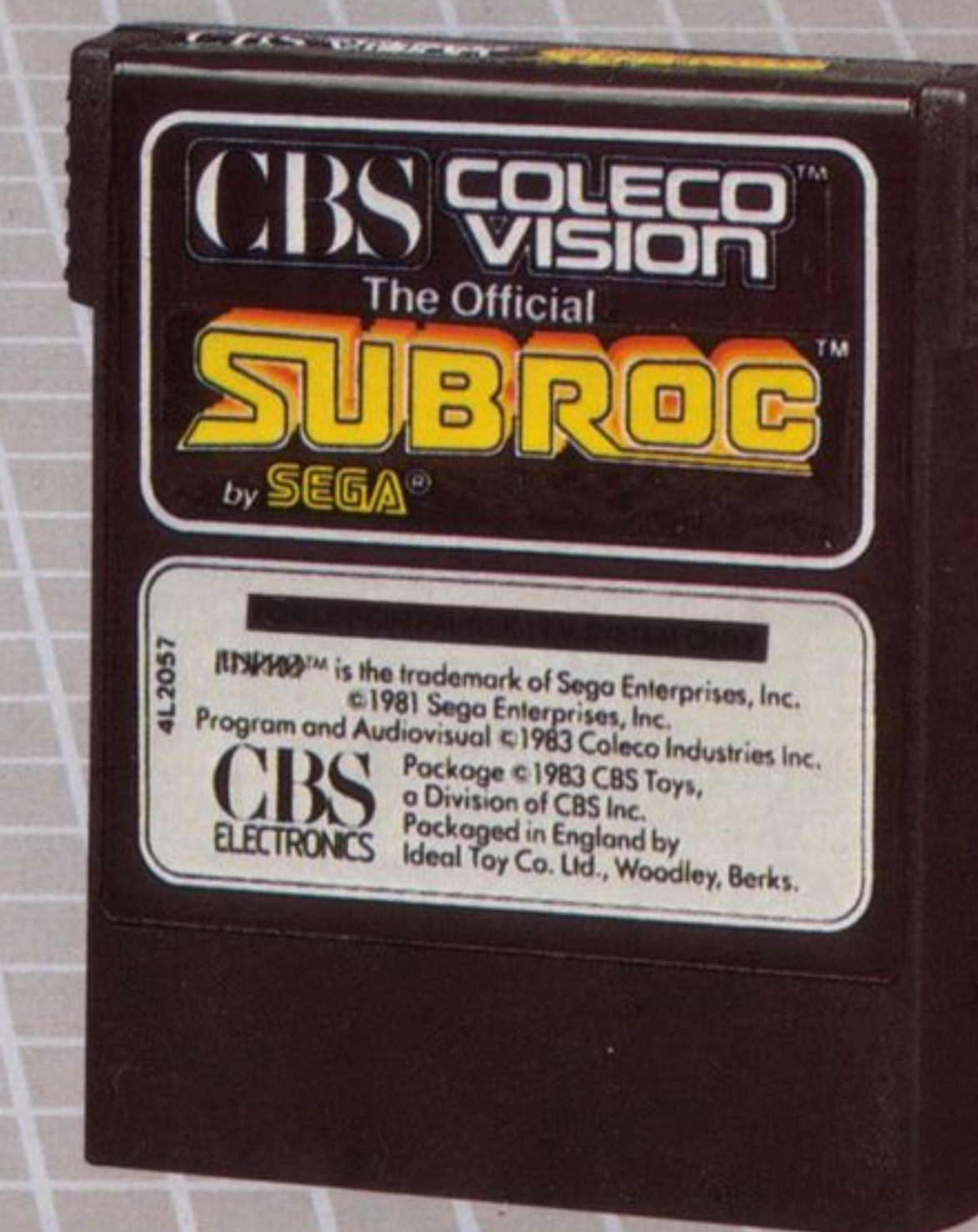
2



3



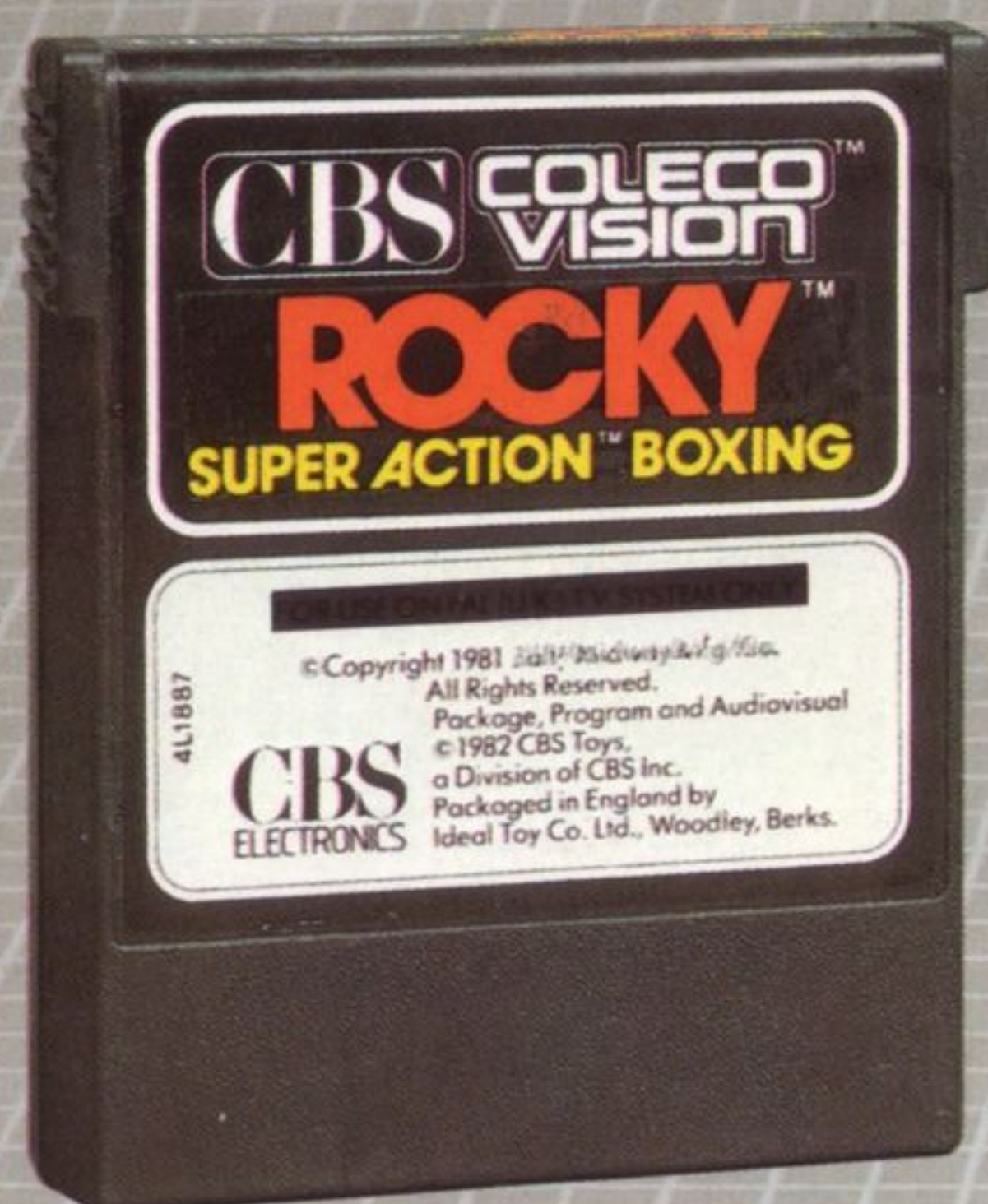
4



CBS COLECOVISION™ 74-362 ATARI® V.C.S.™ MATTEL INTELLIVISION™

Subroc™ et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises, Inc. © 1982 Sega Enterprises, Inc. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010.

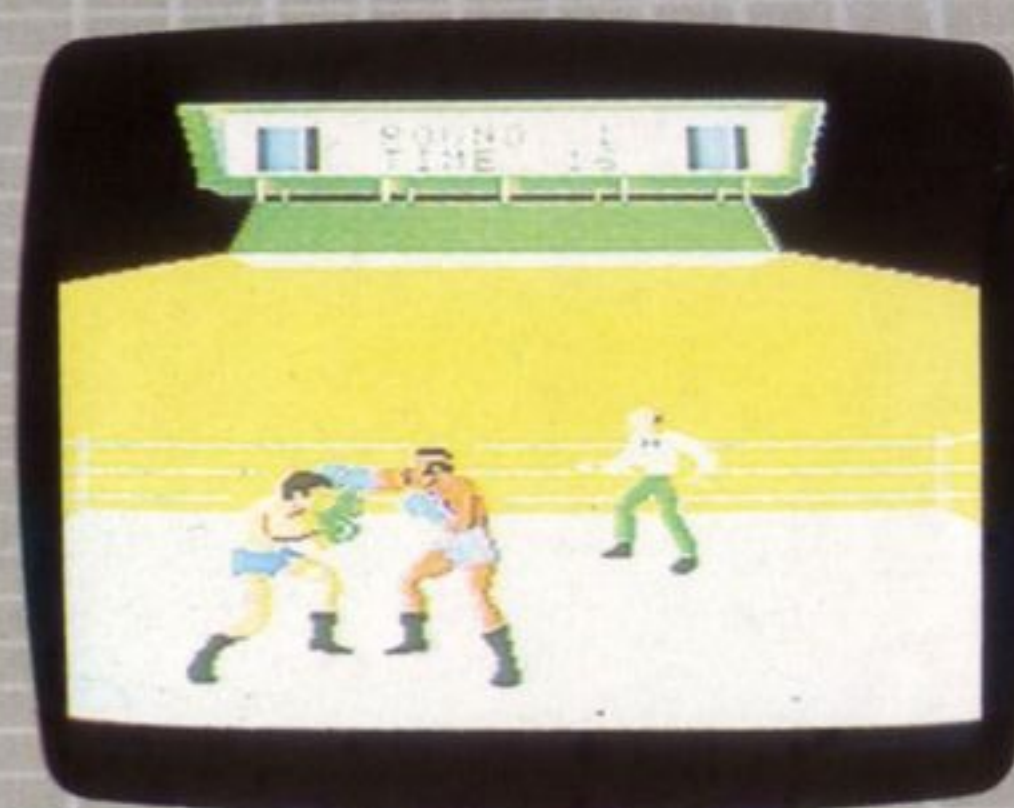
Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.



CBS COLECOVISION™ 74-287 ATARI® V.C.S.™ — MATTEL INTELLIVISION™ —



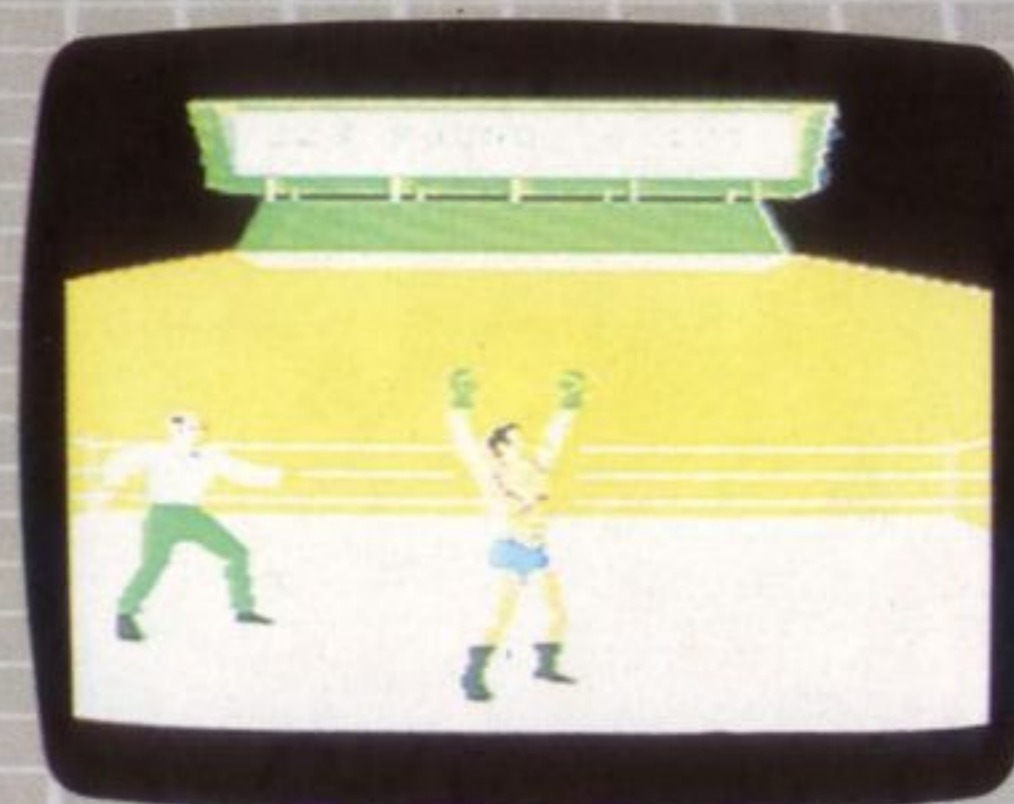
1



2



3



4

ROCKY™ (United Artists)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 5 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

Un jeu au graphisme époustoufflant!

C'est le championnat du monde... Vous jouez contre l'ordinateur ou contre un de vos amis.

Avancez, cherchez l'ouverture, frappez au corps, au menton. L'arbitre tourne autour des joueurs. Attention au KO!

Les points et votre état de fatigue s'affichent en haut de l'écran. ROCKY™ se joue aussi avec les SUPER CONTROLLER™ aux possibilités de jeu supplémentaires : attaques, esquives, etc.

1. 1^{er} round : Rocky™ frappe au corps mais Clubber bloque avec ses gants.

2. Clubber frappe à la face mais Rocky™ esquive en se courbant.

3. 4^e round : Clubber est au tapis. L'arbitre le compte 8.

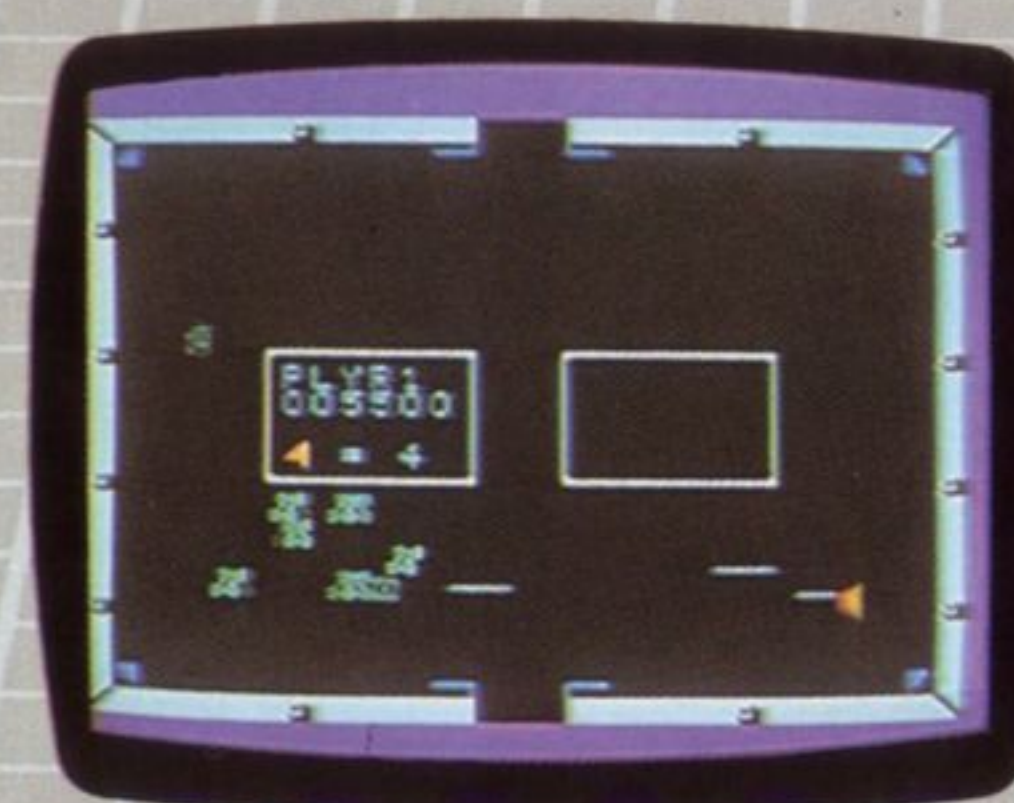
4. Le combat a été acharné : Rocky™ a gagné aux points en 6 rounds.

Rocky™ © 1983 United Artists Corporation.
Tous droits réservés.
Conception, programme réalisation du logiciel
© 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010.

Licencié exclusif Coleco Industries Inc.
© 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.



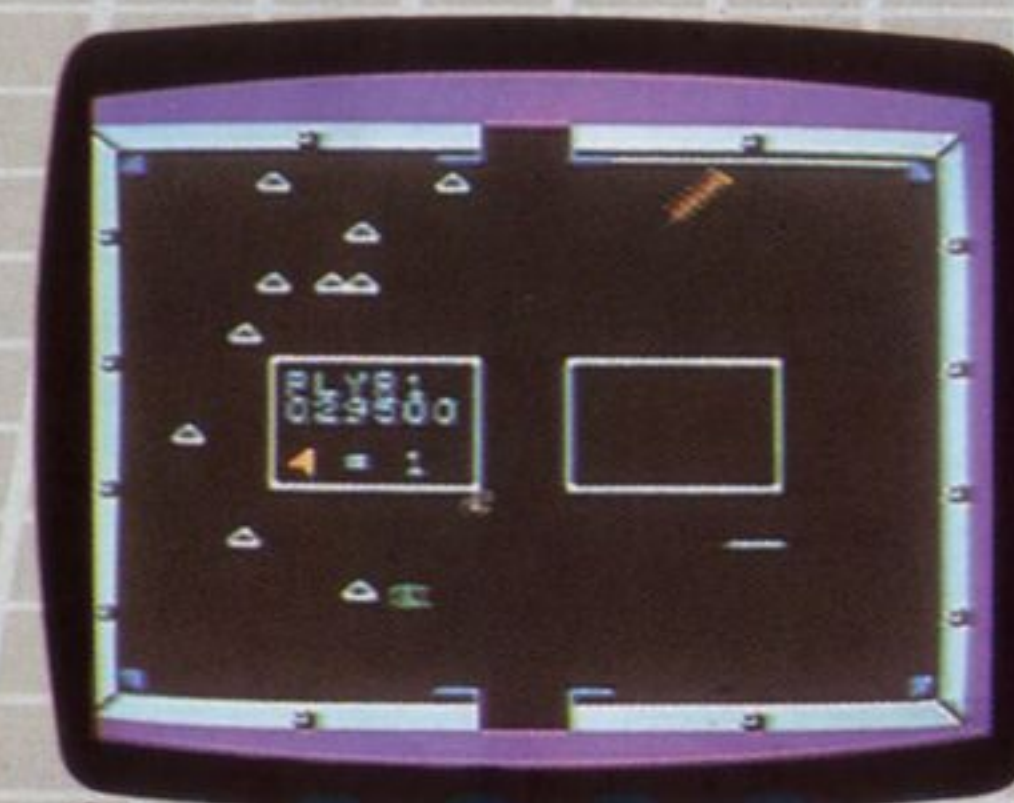
CBS COLECOVISION™ 74-377 ATARI® V.C.S.™ — MATTEL INTELLIVISION™ 76-377



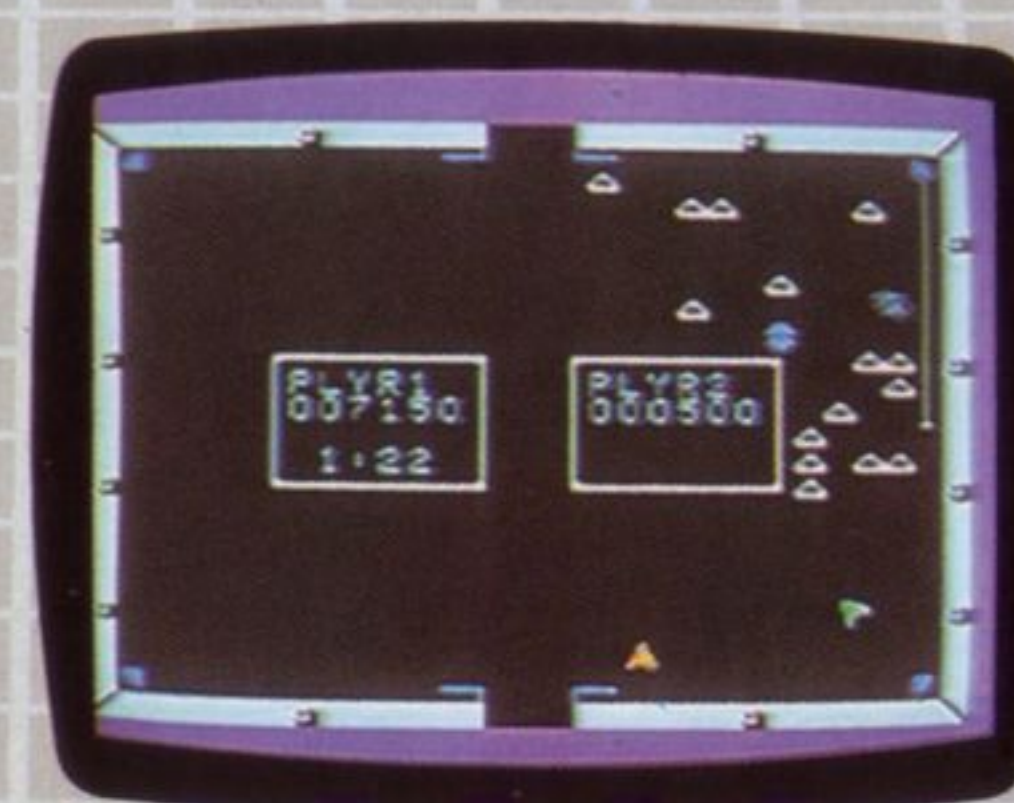
1



2



3



4

OMEGA RACE™ (Bally Midway)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 5 NIVEAUX DE DIFFICULTE.
3 OPTIONS DE JEUX •

Vous pouvez jouer seul tout d'abord : vous êtes dans un tunnel de l'espace et votre chasseur peut rebondir sur les champs électromagnétiques.

Mais attention aux flottes Droids!

Vous tournez sur place, tirez et profitez des rebonds.

Quand vous jouez à deux, c'est un duel entre vous et un autre chasseur. Mais les Droids et leurs mines sont toujours là!

OMEGA RACE™ se joue aussi avec le module SUPER ROLLER™ avec des possibilités de jeu supplémentaires.

1. Option "fast bounce" : faites rebondir votre vaisseau sur des parois électromagnétiques et ouvrez le feu sur les droids!

2. Option "tunnel" : un tunnel central s'est ouvert! Empruntez-le pour tromper l'ennemi.

3. Option "astro-gates" : engouffrez-vous dans une porte inter-galactique, ressurgissez par l'autre côté, vos tirs peuvent également passer de l'un à l'autre.

4. Option "duel" : des droids, des mines et un autre adversaire! Vos projectiles eux-mêmes rebondissent sur les parois.

Omega Race™ est une marque déposée appartenant à Bally Midway Mfg. Co. © 1981 Bally Midway Mfg. Co.
Conception, programme, réalisation du logiciel
© 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010.

Licencié exclusif Coleco Industries Inc.
© 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.

VICTORY™ (Exidy)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

La cassette VICTORY™ se joue avec le module SUPER ROLLER™.

Vous gardez des Quarks emprisonnés sur le sol de votre planète. Leurs congénères tentent de les délivrer. Patrouillez en rase-mottes, puis dans le ciel et dans la stratosphère, pivotez à 360°, accélérez brutalement, tirez des missiles!

Les Quarks libérés, vous attaquent du sol.

Pour vous aider, des boucliers, et en ultime recours, l'arme de "l'apocalypse"!

1. Vous vous lancez dans la stratosphère à l'assaut de la force ennemie.

2. Utilisez votre bouclier magnétique pour vous protéger et l'arme de "l'apocalypse" pour anéantir les assaillants.

3. Les parachutistes doivent être détruits avant qu'ils n'atteignent le sol et délivrent les Quarks sanguinaires.

4. Vos réservoirs sont vides, faites le plein rapidement et retournez au combat.



1



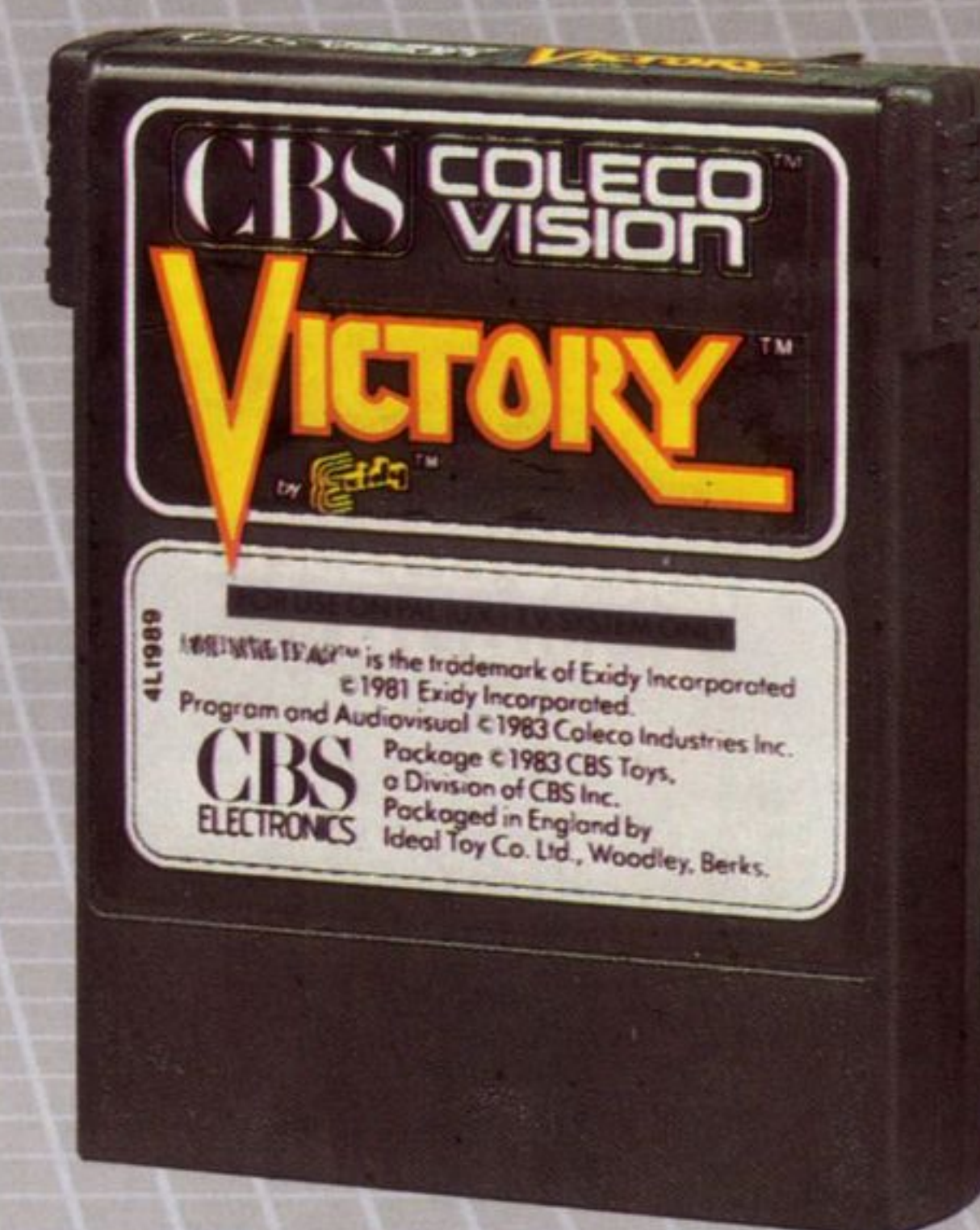
2



3



4



CBS COLECOVISION™ 74-359	ATARI® V.C.S.™ —	MATTEL INTELLIVISION™ —
-----------------------------	---------------------	----------------------------

Victory™ est une marque déposée appartenant à Exidy, Inc. © 1982 Exidy Incorporated. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010.

Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys a Division of CBS Inc.

SLITHER™ (Century II)

POUR 1 OU 2 JOUEURS • 4 NIVEAUX DE DIFFICULTE.

La cassette SLITHER™ est fournie avec le SUPER ROLLER™.

Des serpents mortels qui se multiplient, des créatures préhistoriques qui sillonnent le désert, et au milieu ... vous! Grâce au SUPER ROLLER™ vous arrivez à zigzaguer au milieu de vos ennemis. Vous devez les détruire avant qu'ils ne vous touchent.

Faufilez-vous comme une anguille, retournez-vous, virevoltez et tirez!

1. Dans le désert tirez sur les serpents, déplacez-vous à toute vitesse.

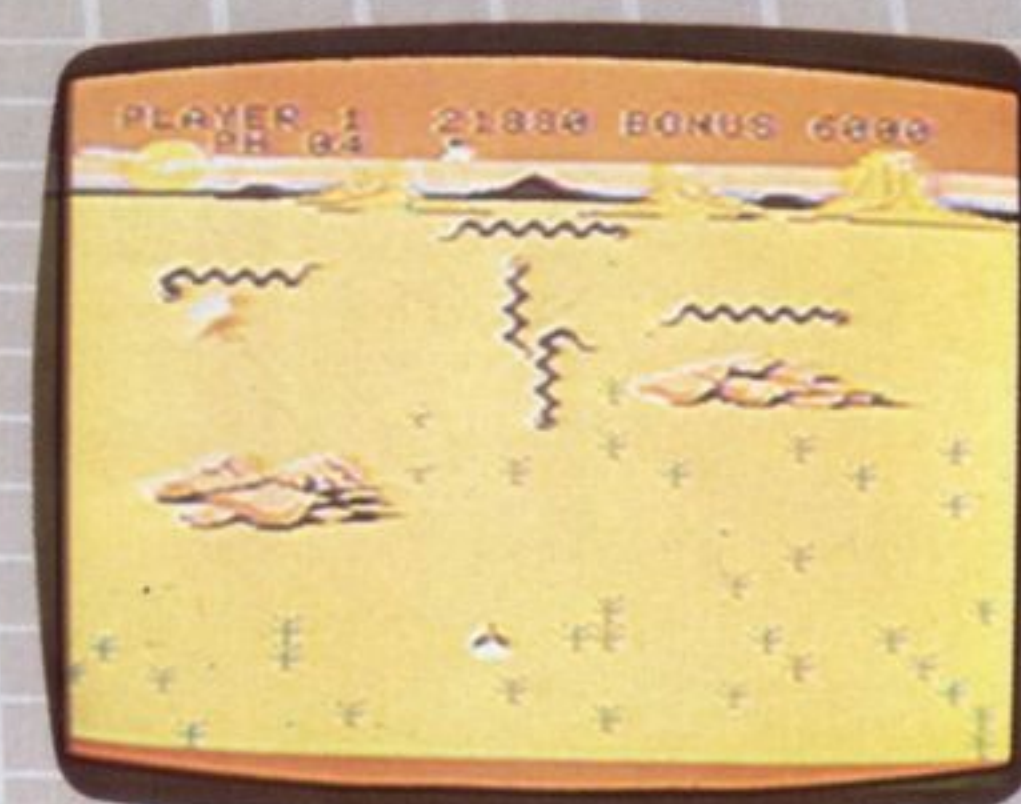
2. Un dinosaure apparaît et sème une forêt de cactus qui bloque vos tirs.

3. Peu à peu, les serpents se rapprochent et essaient de vous encercler.

4. Un ptérodactyle surgit et cherche à vous dévorer, défendez-vous!



1



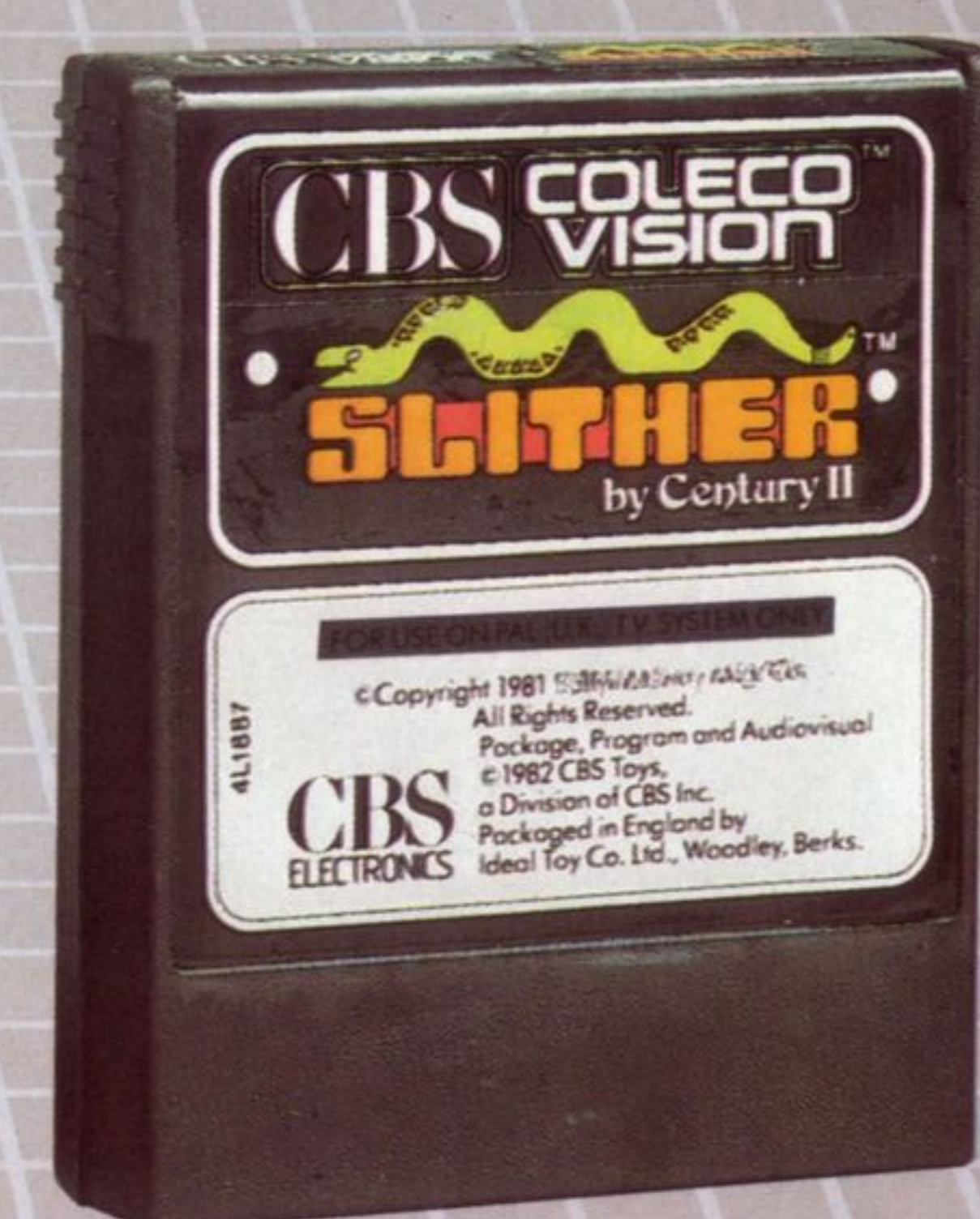
2



3



4



CBS COLECOVISION™ Avail. with Roller Controller	ATARI® V.C.S.™ —	MATTEL INTELLIVISION™ —
--	---------------------	----------------------------

Slither™ est une marque déposée appartenant à Century II © 1981 Century II. Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc., New York 12010.

Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © 1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc.



CBS
ELECTRONICS

Ideal Loisirs/CBS Electronics
Boîte Postale 50016
Z.I. Paris Nord II
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex
Tel: (1) 867-48-48
A Partir du 1/2/1984
Nouveau Numéro de
Telephone (1) 865-4488